







Carte RAM TT 16Mo
Donner plus de liberté à votre TT !

GEMgraph
Les graphiques sans équivalent

CAB 2.8
Yo browser !

Painium Disaster
Un grand shoot Falcon

@lchimie 2001
Le compte-rendu détaillé

Emailer
Le gestionnaire de mails pour tout Atari

Odd Stuff
Une demo fa·ra·mi·neu·se pour ST !

Milan

En VRAC

-Installer une souris PC sur son Atari

et les rubriques habituelles...



par RayXambeR

>> EDITO

Merci. Merci à tous pour l'accueil chaleureux que vous avez fait à AtTOS. Si vous étiez peu nombreux au départ à vous lancer dans l'aventure, le bon écho des premiers lecteurs aura eu raison du scepticisme de la plupart des ataristes. Même si le nombre de lecteurs n'atteint pas les sommets (mais le nombre d'ataristes également :(, les craintes des premiers jours sont estompées et justifient la continuation de AtTOS. Evidemment, tout n'est pas exempt de reproches, à commencer par les erreurs et/ou imprécisions de notre part.
Photoline fonctionne bel et bien sur Magicmac ! En effet, il faut utiliser la version pour ST et avoir recours à un patch fourni avec MagiC. Ouf, rassuré de ne pas devoir jeter à la poubelle ce logiciel ! Aussi, NVDI5 n'est pas la première version à permettre l'utilisation des drivers imprimantes du mac. Ceci était dû à la non possession d'une version antérieure. Erreur de jeunesse dirons-nous... Deux ou trois erreurs de maquettage (comme un désagréable décalage dans la rubrique "En bref"), voici grosso modo les premiers errements de AtTOS. Côté participant, le calme plat laisse place à une prise de conscience collective. C'est que nous aurions fini par ne plus rien avoir à dire et entre nous on déteste meubler ;)
Les news sont nombreuses mais des rubriques pratiques, techniques, etc. manquaient cruellement à l'appel et certaines débutent dans ce numéro. Ouf !...
Ce numéro-ci est très complet. Les tests de logiciels très sympa comme GEMgraph que ma femme vous incite à découvrir (!), elle qui a dû se résoudre à l'utiliser ;) Un nouveau jeu Falcon que l'on ne pensait plus voir arriver : Painium Disaster. Et comme on adore les shoot'em up on est ravis ! Le tout arrosé de Odd Stuff et de la création d'un site web dédié, entre autres, à AtTOS. Le contenu du prochain numéro accueillera lui aussi une actualité très chargée, soyez-en certains.
Nous vous souhaitons donc une agréable lecture avec AtTOS n°2 qui aura mis finalement peu de temps pour arriver. Les suivants respecteront un délai d'environ 3 mois (à plus ou moins un mois !) à plus ou moins quelques jours car on risque d'être plus débordés par la suite...

ERRATUM :

Précision importante :
Europe Shareware n'est pas distributeur de Calamus Lite mais revendeur. Ce qui signifie évidemment que Cybèle Maia Graphique est toujours le distributeur officiel de Calamus pour la France. Ce qui apparaît logique car toute la traduction et la documentation sont réalisées par leurs soins.
Qu'on se le dise !



>> Sommaire pas sommaire !

par RayXambeR

***Fanzine** AtTOS*

Matériel utilisé pour mener à bien cette mission de sauvegarde du monde TOS ;
Macintosh G4/466 MHz
Atari Falcon 030 + 14Mo + 15"
Logiciels utilisés et usés jusqu'à l'os :
Magicmac, Calamus SL 2000 le magnifique couplé à son mirifique module Filtre, Papyrus 7.58 (pour la saisie de texte et les tableaux), imprimante Epson stylus color 800, scanner Umax 1220S.

Remerciements à Olivier Vanoni qui est le premier à avoir fait l'effort de rédiger un article sur ses impressions sur Wensuite.



>> En Bref ...

MagiC encore plus allèchant



Renforcée par de bons résultats, l'association Europe Shareware livre désormais MagiC avec les logiciels suivants, ceci afin de faire plaisir aux utilisateurs : – Aniplayer (version enregistrée) – AtarICQ (version enregistrée) – Jinnee – MagiC Scripter Le prix de MagiC restant le même, à savoir 99.00 Euros (649.40 FRF). Et c'est une sacrée bonne idée !
http://www.europe-shareware.org/atari/logiciels/magic.html

L'Atari ne manque jamais de ressources !

Dorénavant édité par Europe Shareware, Ressource Master est vendu au prix de 22.50 Euros (soit 147.60 F). Cet éditeur de ressources pourra être utilisé pour rendre les interfaces de vos logiciels plus belles et faciliter vous le travail d'édition. Un must assurément.
http://www.diederung.de

Rapidement :

* Europe Shareware distribue dorénavant Calamus SL Lite.
* Windframe de Eric Reboux est disponible. Il s'agit d'un utilitaire pour personnaliser l'apparence des fenêtres sous MagiC (à l'instar de Natframe)

>> En Bref ...

Jeu veux du jeu !



Un logiciel commercial est prévu prochainement sur Atari. Des versions bétâ sont d'ores et déjà téléchargeables sur le site de l'auteur. Ce jeu existe également pour la plupart des machines alternatives : Amiga, Linux, et même macintosh ! Ce n'est peut-être pas le meilleur moyen pour avoir rapidement une version complète du jeu que de se disperser sur plein de supports différents... Cela dit le jeu semble très prometteur ne serait-ce qu'au vu des captures d'écran. Son nom ? Tales of Tamar.



Patrick Eichkoff, déjà auteur du logiciel de montage vidéo Funmedia, projette de finaliser son jeu (nom indéterminé pour le moment) d'ici la fin de l'année. Il espère qu'il fonctionnera aussi sur les macintosh (mais ne peut tester faute de machine adéquate). Seront implantés dans le jeu les points suivants : Mapping de textures et ombrages de Gouraud pour les micros "rapides" tels Hadès et Milan basés sur un 68060, objets 3D animés tels ouverture de portes ou roue qui tourne, textures transparentes, ZBuffer pour ordinateurs rapides, choix entre plusieurs personnages, gestion du temps précise (exemple : l'heure affichée par l'horloge d'une église correspondra à l'heure du système de votre ordinateur. Et passé huit heures du soir, la nuit

arrivera !). Le jeu sera shareware.

Extraction d'icônes

Florent LAFABRIE (lafabrie@club–internet.fr) a créé un programme TOS, Icon Extract, suite à la compétition lancée par les auteurs de Magic : la "Little Big Competition". Il est à ce propos le seul français à avoir participé... Un doc au format STGuide est disponible ainsi qu'une aide en ligne sur Internet au format HMTL. Ce n'est pas tout ! Sont disponibles un fichier RSC en français, espagnol et en anglais, une documentation (11 Mo) au format CDK Calamus SL 2000 pour la version enregistrée et en français uniquement. Le logiciel s'installe à partir de l'utilitaire GemSetup en version 2.01 Quatre versions sont disponibles, tirant partie au mieux des possibilités de votre bécane : – 68030 – 68030 + 68881/2 – 68000 – 68000 + 68881/2 Le programme fonctionne dans tous les modes graphiques à partir d'une résolution en 640 x 480. Néanmoins il est conseillé de l'utiliser en mode 8 bits. Dans une mode supérieur il y a encore un petit problème concernant le respect des 256 premières couleurs pour le recalcul des structures CICON en 8 bits. Il est préférable d'avoir un ordinateur rapide (TT, Falcon ou mieux...) avec un coprocesseur arithmétique et 8 Mo de RAM. Florent fait les choses bien. Il a testé son programme sur un maximum de configurations possibles : –Falcon 030 (68030–68882) + CT2 rev B –PC Pentium III 866 Mhz (avec Magic PC) –IMac Power PC 333 Mhz (avec Magic Mac) Le programe fonctionne indifféremment sur Magic ATARI, NAES et TOS mono tâches. Le prix du programme est fixé à 50F, c'est un shareware.
Le logiciel est téléchargeable sur le site de l'auteur http://www.club–internet.fr/perso/lafabrie/

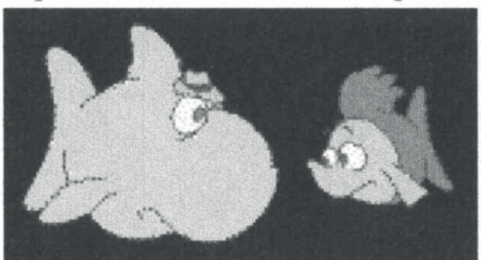


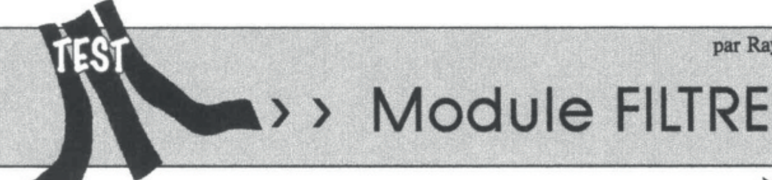
>> En bref...



Toki je craque !

TOKI lineTest est un logiciel professionnel de linetest pour la création de dessins animés. Ce logiciel a été utilisé (et l'est même encore en témoigne un reportage récent sur France3 où l'on pouvait encore voir des Falcon chez Disney...) par plus de cent studios d'animation. Des films d'animation tels Asterix ou encore Babar ont été réalisés avec. Le tout début a vu le jour en 1989 sur Atari ST et a su évolué avec l'arrivée de la première véritable machine multimedia, le Falcon 030 d'Atari. Ainsi, la couleur et la synchronisation sonore ont fait leur apparition. Ce logiciel fut commercialisé jusqu'en 1996 par Yeti Software. Depuis quelques mois, il est disponible gratuitement en téléchargement. Mais l'aventure n'est pas terminée puisque son auteur a en projet de l'adapter pour Mac et PC. A ce propos, Toki LineTest fonctionne déjà tel quel sur ces machines que ce soit avec MagiC ou encore les émulateurs PacifiST (PC) et NoSTalgia (Mac). Par contre, l'acquisition d'images est impossible car seuls les drivers pour les VidiST et Screeneye sont disponibles. Testé sur Magicmac, il semble y avoir quelques incompatibilités au niveau de l'affichage, et le logiciel ne fonctionne pas au-delà de 256 couleurs. Le mode True Color n'étant disponible que sur Falcon en résolution inférieure à 640 par 480. Des exemples ainsi qu'une documentation au format pdf dont disponibles sur le site





par RayXambeR, sacré filtreuR !

>> Module FILTRE

>> testé sur : Magicmac

> **> Editeur :** *Cybèle Maia*
>
> **> Type :** *applications d'effets sur cadres Calamus*
>
> **> Date :**
>
> **> Màj possible ?** *OUI*
>
> **> Machines :** *Toutes*

Calamus est, en version standard, un des meilleurs logiciels de PAO au monde et peut-être même le meilleur sur de nombreux points. Mais, si vous avez la riche (les mots sont pesés...) idée d'acquérir quelques modules additionnels tels Paint, Merge ou Filtre, vous en décuplerez les possibilités l'amenant très proche de logiciels comme Photoshop par exemple. Le module Filtre, puisque c'est de lui que nous parlerons, porte bien son nom. Il consiste tout simplement à appliquer des effets dans Calamus. Mais le point fort est que cela est possible sur n'importe quel type de cadre ! Ce n'est donc pas cantonné au seul format bitmap car texte ou image vectorielle ou encore groupement de plusieurs types de cadres s'accomodent parfaitement de la situation. Cela dit, la résultat final, une fois le filtre appliqué, reste au format bitmap avec toutefois possibilit d'en choisir la résolution. On peut recenser en vrac des filtres permettant le zoom, la rotation, des effets mosaïque, douche, tourbillon, adoucissement, tramage, aquarelle, etc. Et tous sont paramétrables en intensité notamment. Un regret : la prévisualisation n'est pas implantée dans tous les modules. Quand elle est présente, cela facilite grandement les manipulations.Cela dit , Filtre sous couvert d'une apparence sans fioritures, est un module d'un rare puissance. Il peut être utilisée pour réaliser des ombrages réalistes, du texte avec relief, des dégradés. Comme toujours avec Calamus, une grande liberté est laissée à l'utilisateur. Cela déroutera ceux qui aiment les "trucs tout faits" à la Microsoft (tout le monde à les mêmes effets Wordart, les mêmes cliparts, etc.) mais ceux qui prônent la liberté s'en donneront à coeur joie. Conseil : il vaut mieux posséder une machine puissante car certains effets, notamment en cas de résolution élevée, demandent de longs temps de traitement. Note : quelques modules (peu nombreux) requierent un coprocesseur arithmétique et ne fonctionnent pas sous MagiCMac par exemple. Filtre fournit donc à Calamus des armes que seul le couple XPress + Photoshop possède. Et le prix n'est pas le même, loin s'en faut !

Dispo chez Cybèle Maia Graphique.

par Olivier Vanoni

>> Wensuite





Olivier Vanoni, utilisateur de Wensuite, nous fait part de ses remarques et critiques sur ce logiciel de OXO Systems qui ne semble plus devoir être développé.

Je ne rentre pas dans les détails de présentation. WenSuite est un intégré pour internet comprenant la communication TCP IP, un navigateur, la gestion des forums de discussion (news) et le courrier (e-mail). La version actuelle (et dernière ?) est la 3.30 c.
Les problèmes que j'ai rencontré et qui pour certains sont toujours en vigueur concernent les quatres aspects évoqués plus haut.
La configuration TCP IP est très simple et ne pose pas de soucis. Il est par contre indispensable d'avoir HSMODEM lancé pour faire fonctionner la liaison. Sur l'Hades, les fichiers sont dans l'ordre DRVIN.PRG et SCC.PRG. Il faut modifier la taille des buffers avec l'utilitaire SETTER.TTP pour avoir un minimum de 4 Ko. OXO Systems fourni un programme pour avoir ces 4 Ko requis appelé SERBUF4K.PRG mais si la modification avec SETTER est faite cet utilitaire peut-être inutile, ce qui est mon cas.
Le courrier ne pose pas de soucis pour une utilisation basique mais manque de certaines fonctions utiles : groupe de diffusion, classement. Les fichiers joints ne sont pas toujours bien exploitables. Des problèmes existent aussi bien en envoi qu'en réception. Par exemple le première fois que j'ai envoyé ce texte en tant que fichier joint, son destinataire l'a reçu incorporé au texte du message ! Si pour du texte basique on peut quand même le lire, pour des exécutables c'est plus dur :) Il n'y a rien à faire à ma connaissance. J'ai eu pour ma part des problèmes avec les premières versions 3.xx au niveau de l'envoi du courrier simple. OXO l'a résolu (une histoire de taille buffer).
Autre souci : en modifiant mon adresse email dans les paramètres de configuration pour y mettre un "nospam" afin d'éviter des courriers indésirables, j'ai planté la fonction d'envoi. Ce "nospam" ou ce que vous voulez ne doit pas a-priori être indiqué après le "@". J'ai rectifié et c'est reparti. WS n'est pas en cause semble-t-il, c'est en rapport avec le serveur de courrier qui ne s'y retrouve plus.
Pour les news, la base fonctionne aussi. Mon



parOlivier Vanoni

> > Wensuite





gros soucis a été pendant un bon moment le fait qu'en créant un nouveau message, au moment de l'enregistrement le programme plantait et je devais recommencer. Durant cette période de problèmes, la seule solution fiable était de démarrer en mode TOS de base (touche CTRL enfoncée au démarrage), créer le message puis redémarrer en normal (MAGIC/JINNEE dans mon cas) pour pouvoir l'expédier. Enlever les fichiers .IDB et .XDB peut aussi faire repartir le système. Il faut les sauvegarder bien sûr si vous voulez les consulter ensuite. Par contre cela ne se fera pas par WS. Il faudra passer par un éditeur de texte et rechercher le passage qui vous intéresse.

Pour vider les fichiers de news, je me "désabonne" du groupe concerné en choisissant de supprimer les fichiers de messages correspondants (sauvés auparavant) puis je me réabonne. Ce qui met tout à zéro. Pour le moment les news me laissent plutôt en paix.

Les fichiers de messages de news sont soit des HDRxxxx (contenant les en-têtes) soit des MSGxxxx (contenant le texte du message). Dans les fait seuls les fichiers MSGxxxx.XDB ont un intérêt et je ne sauve que ceux-là. Attention : le "xxxx" des fichiers est un numéro qui a-priori indique la place du newsgroup dans la liste de tous les groupes. Le nom n'est pas en clair. A chaque fois que vous vous abonnez, les fichiers sont créés. Vous pouvez noter le numéro du fichier créé pour ainsi savoir à quel groupe il fait référence (cas des personnes abonnées à plusieurs groupes).

Pour la navigation, les sites Atari sont dans l'ensemble accessibles sans autre forme de procès. Ce qui est loin d'être le cas pour les autres. Il y a souvent des erreurs 404 et surtout des messages "impossible d'accéder au fichier ...". Parfois le fait de mettre http:// ou pas en début d'url peut améliorer cela. Dans les faits il n'y a bien souvent rien à faire.

L'erreur "impossible d'accéder au fichier..." peut apparaître aussi lors de la récupération des en-têtes des nouveaux messages de forum. Le fait de cliquer sur "OK" ou de relancer la

par Olivier Vanoni

>> Wensuite



récupération remet les choses en ordre (je ne suis jamais resté bloqué par cela pour les forums).
Autre détail : le logiciel Semprini lorsqu'il effectue une défragmentation range les fichiers en fin de disque, ou de partition. Les fichiers de courrier ou de news qui grossissent régulièrement ne semblent pas apprécier d'être à la fin. Si vous voulez effectuer une défragmentation de la partition où est WenSuite avec Semprini, mieux vaut copier WS ailleurs, effacer le répertoire d'origine puis lancer la défragmentation. Ensuite recopier le répertoire de WS qui sera ainsi placé en début.
Dernier point. La semaine dernière WS refusait de naviguer, de recevoir ou d'émettre du courrier, de récupérer les news. Cependant la connexion s'effectuait bien. J'ai vérifié la configuration, enlevé les fichiers de news et mail, rien à faire. Finalement j'ai réinstallé WS à partir du fichier d'origine (WS330c.LZH) et reconfiguré le tout et c'est reparti. Il faut savoir que pour le courrier et les forums, le fait de conserver dans un coin les fichiers des répertoires "mail" et "news" pour les replacer dans la nouvelle installation permet de tout conserver. Ce qui est quand même moins fastidieux que les logiciels M$oft.
Pour en terminer, WS permet de faire le minimum de ce qu'on peut attendre d'un programme pour internet sur notre plate-forme. (NDLR : pas vraiment d'accord...) Il souffre de défaut encore et de manque de fonctions. Ne connaissant pas les autres programmes internet sur TOS et compagnie (CAB, Emailer ...), je ne permettrai pas de les comparer. Comme ce que je fais le plus est le courrier et les forums, peu de navigation, il est bien suffisant dans mon cas. (NDLR : Emailer lui est bien supérieur).
Malheureusement, il n'y a aucune information fraîche concernant une suite de développement de WenSuite. Donc difficile de prévoir l'avenir. Pour qui veut se faire une première idée de l'internet sur Atari, le fait qu'il soit un intégré est par contre un atout.
Pour ceux que cela intéresse, je possède les versions 2.21a, 3.12b, 3.20a, 3.30a,b et c. Il faut bien sûr une clef pour les faire fonctionner mais étant donné le désert dans lequel se situent les informations sur WS, je ne peux dire si on peut encore en recevoir.

Olivier VANONI
mailto:ovanoni@icor.fr

>> MagiC



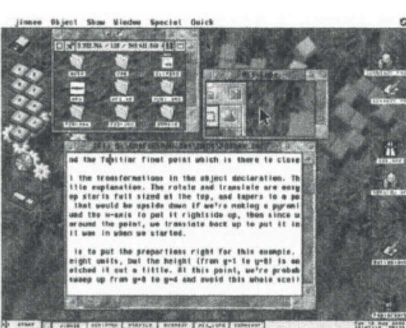
par RayXambeR

>> testé sur : Mac 466MHz, PC 133MHz et Falcon

MagiC : toute la saga !

Et l'Atari devient MagiC...

MagiC est un système d'exploitation multitâches destinés à tous les Atari (du ST aux Hadès et Milan). Sachez cependant qu'il en existe trois versions : une spécifique Milan, une pour le Hadès et une autre pour toutes les autres machines. Disponible sur CDRom, il comporte quelques utilitaires en bonus ainsi qu'une description du fonctionnement du fichier de configuration, magx.inf. Ce dernier fichier aura besoin d'être édité avec un éditeur de texte pour choisir notamment d'utiliser un logiciel précis pour visualiser des applications précises. Même si l'on s'en sort aisément, il est quand même regrettable de ne pas avoir prévu un fonctionnement plus pratique, sous forme de menu par exemple. Si MagiC est le système d'exploitation, il faut penser à lui adjoindre un bureau sympathique. Celui fournit en standard avec MagiC est Magxdesk et ne laisse pas un souvenir impérissable (et est tout en allemand). Heureusement un deuxième bureau, en l'occurence Jinnee, est lui aussi fourni. Nous vous conseillons d'utiliser ce dernier tant son confort d'utilisation est appréciable. Il comporte tout ce qu'un bureau moderne se doit de posséder : joli look, bloc-notes, multiples options allant de la configuration des fenêtres (possibilité de les forcer à apparaître à un endroit précis, de modifier le fond de la fenêtre), gestion des noms longs, etc. Il s'installe depuis MagiC. Pour les ataristes habitués au système monotâche TOS, il faudra penser à fermer toutes ses applications avant de quitter MagiC.



MagiC avec Natframe

MagiC... Mac : et le plus rapide des Atari devint un Mac...

Magicmac est un système d'exploitation pour Macintosh, fonctionnant en parallèle avec MacOS. C'est-à-dire que l'on peut basculer d'un système à l'autre par Pomme+W mais Magicmac n'est pas

>> MagiC

>> testé sur : Mac 466MHz, PC 133MHz et Falcon

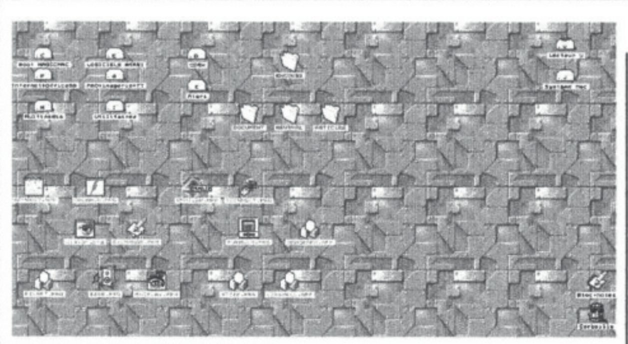
un programme que l'on exécute dans une fenêtre Mac. Une fois sous Magicmac, MacOS est entièrement masqué, et vice-versa. Magicmac a l'indéniable avantage d'être, au choix, coopératif ou préemptif ! Il suffit pour cela de le configurer, via le CPX MagiC Timeslice et le tour est joué. Le mode préemptif divise le temps de travail du processeur entre toutes les applications actives. Ainsi, il est possible de compiler un scène 3D sous POV, d'utiliser son traitement de texte favori tout en écoutant des fichiers mp3 ! Alors que le mode coopératif permet de lancer plusieurs applications simultanément mais seule l'application active utilise le processeur. Celles gérées en tâche de fond sont alors gelées. Ce dernier mode est celui utilisé par MacOS et autant dire que ce n'est pas la panacée... Revers de la médaille, le préemptif utilise en général plus de ressources machines mais, alors que le multitâches préemptif de MacOS X met un G3 à genoux, celui de Magicmac est plus rapide que le coopératif de MacOS 8. Impressionnant ! Magicmac a besoin de MacOS. Il se nourrit de lui. D'ailleurs, on ne peut le lancer que depuis ce dernier et en aucun cas faire démarrer la machine à partir de Magicmac. En effet, il utilise MacOS pour tout ce qui est gestion de modem, de carte graphique, d'imprimante, ... En fait le fonctionnement de Magicmac est tel que l'on n'a plus aucun problème pour savoir, comme c'était le cas sur Atari (et ça l'est toujours), s'il existe un driver adapté à tel ou tel périphérique avant de l'acheter : on utilise tous les drivers Mac, qui, bien que moins nombreux que sur PC, couvrent une grande étendue des périphériques existants. En terme de configuration, les principales tâches à effectuer seront de déterminer quelle quantité de mémoire alloue-t-on à Magicmac et quelles vont être les partitions reconnues sous Magicmac. Cela peut être une partition physique ou bien simplement un dossier ! Il ne faut pas non plus oublier d'insérer un CD dans son lecteur pour que Magicmac sache que votre Mac possède un lecteur de CD ! En effet, sur Atari l'icône du lecteur CD est toujours présent à l'écran même quand il n'y a pas de CD d'inséré, ce qui n'est pas le cas sur Mac où l'icône apparaît après insertion. Une suite logique à ce qui précède est de penser à insérer un CD multissession afin d'allouer un icône de lecteur pour chaque



par RayXambeR

>> MagiC

>> **testé sur : Mac 466MHz, PC 133MHz et Falcon**



Le bureau Jinnee sous MagiCMac

session. Sinon, une fois sous Magicmac, vous ne verrez que la première session. MagiCMac est un logiciel traduit à 99% en français. Il ne reste guère que quelques menus en allemand (on se demande bien pourquoi d'ailleurs...) qui ne poseront pas trop de problèmes. Pour plus de renseignements, il convient de bien lire la doc de Magicmac traduite en français par Europe Shareware, qui reprend point par point la version allemande.

La guerre des boutons

Un point important sera de penser à acquérir une souris à plusieurs boutons (au moins deux) car les machines Atari sont pourvues d'une souris deux boutons en standard et utiliser la touche "pomme" ne se révèle pas toujours très pratique à l'usage. Nous avons testé les grands logiciels du monde TOS, à commencer par le génial Calamus qui commence, tout doucement, à se faire connaître et respecter dans le monde de la P.A.O. et de l'imprimerie.

Sur un G4/466 la vitesse d'affichage est bluffante. XPress est loin derrière. Et quand on se dit que Calamus n'est pas développé pour utiliser de façon optimale la technologie G4.. ça laisse rêveur. Le plus rapide des compatibles TOS, le Hadès 60, est ridiculisé d'au moins un facteur 3 (à la louche !). Et même le Pegasus (le nouvel ordinateur compatible Tos signé Medusa Systems, à sortir pas avant fin 2001) ne devrait pas pouvoir faire mieux. Idem pour Papyrus, le célèbre traitement de texte. Il convient de noter que certains grands logiciels refusent de tourner. C'est le cas de Photoline. Et comme celui-ci n'est plus développé, n'espérer pas le faire fonctionner un jour ! Concernant les programmes récents et encore suivis, la plupart sont aptes à fonctionner sous Magicmac. Citons en vrac Aniplayer (un des rares logiciels "sonores" (wav, mp3, ...) à fonctionner parfaitement sous Magicmac), Vision, tous les logiciels ASH évidemment (Emailer,

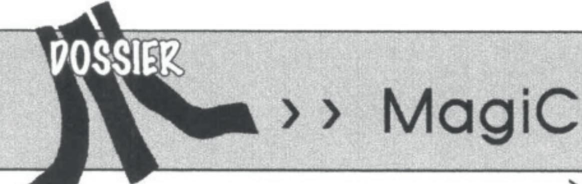
par RayXambeR

>> MagiC

>> testé sur : Mac 466MHz, PC 133MHz et Falcon

Artworks, ...), la suite CD Writer et Extendos Gold de Anodyne Software (il faut cependant avoir un CD SCSI ou IDE uniquement), Pixart, ... Bref, les principaux ténors de la scène Atari sont là. Magicmac, tout seul, ne donne pas encore sa pleine puissance. Un logiciel quasiment indispensable à son fonctionnement est NVDI (testée dans ce numéro !). Si la version 5 n'est pas encore traduite en français (c'est un tort !), elle se révèle indispensable puisqu'elle permet de pouvoir utiliser les fontes Mac (et même PC) sous Magicmac ainsi que les imprimantes du monde Mac ! Il suffit de cocher la bonne option dans le CPX correspondant. Calamus, Papyrus pour ne citer qu'eux s'en porteront aussi bien. Sinon cela signifie qu'il faudra se contenter des fontes et pilotes spécifiqus à ces logiciels. Et il n'est pas certain que vous trouviez le driver de la dernière imprimante de chez bidule. De plus, NVDI accélère légèrement l'affichage même si cela est moins sensible que les ordinateurs Atari. Le seul reproche étant qu'il faudra sauter la barrière des quelques mots d'allemand... Pour les non ataristes (y'en a qui lisent AtTOS ?), il faudra s'habituer au fonctionnement de Magicmac qui reste plus proche d'un Atari que d'un Mac (même si l'Atari est proche du fonctionnement d'un Mac...). La touche pomme sera remplacée par Control par exemple. Et quelques caractères ne seront pas accessibles directement au clavier Mac, comme le @ par exemple que l'on ne pourra obtenir que par Alt+64 du pavé numérique. (il faudra veiller à ce que l'option "Alt+nnn" soit cochée dans le cpx de CKBD deluxe, l'utilitaire gérant les touches mortes sous Magicmac. A ce propos, la touche "ç" donne à l'écran "Ç" ?? Un mystère inexpliqué. Si quelqu'un sait... c'est pas que c'est pénible de taper "Alt+135" à chaque fois que l'on veut "ç" et pas "Ç" mais presque ! Aussi, une mise à jour pour MacOS 9.1 est à télécharger sur le site de Magicmac. En résumé, les ataristes en mal de puissance et qui ont envie de pouvoir rester dans la course au DVD et tout le toutim trouveront là une solution imparable combinant les avantages indéniables du Macintosh ne serait-ce que par le fait que cette machine n'est pas tombée dans l'oubli pour le grand public (cela signifie, des plug-ins, peu de problème pour naviguer sur Internet

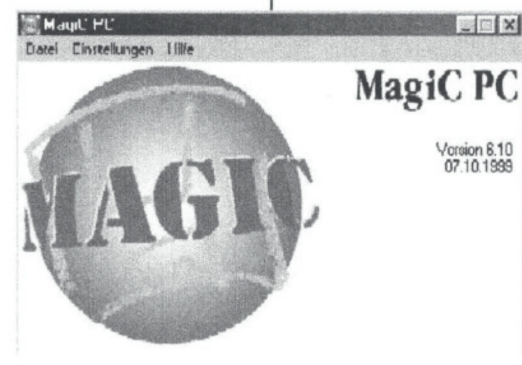




(Flash, ...), et surtout être certain de pouvoir utiliser les derniers périphériques USB, Firewire sans trop de soucis) et les avantages du monde Atari (car il y en a !) comme une optimisation poussée des logiciels garantissant une rapidité de traitement incroyable, la présence de logiciels sympa en marge de la grande distribution et qui font le charme des machines dites alternatives, quelques (il en reste peu malheureusement) grands logiciels commerciaux incluant des fonctions sans équivalent sur aucun machine que ce soit (Calamus par exemple) et une certaine fiabilité. Et puis, c'est aussi un moyen de se sortir totalement de l'empreinte Microsoft et compagnie : Papyrus remplacera avantageusement Word pour la majeure partie des applications, Emailer vous proposera des options inédites par rapport à une usine à gaz comme Outlook, etc... Et puis, le Macintosh attire de plus en plus d'ataristes. Que dire alors de la présence de logiciels comme iCab (version mac du navigateur web Cab (Crystal Atari Browser)) encensé par la presse pour sa rapidité ou encore Rainbow Painter version remaniée de Rainbow2 très connu sur Falcon notamment. Bref, la solution Magicmac est la solution idéale de compromis et se justifie pleinement, sauf si vous êtes atariste et exclusivement musicien auquel cas il conviendra de penser à upgrader son Falcon. Et pour ceux qui aimeraient utiliser certains éditeurs de synthé que l'on ne trouve que sur Atari ST (eh oui, dans les années 80 et début 90 c'était l'Atari le roi de la musique), qu'ils aillent voir du côté de l'émulateur Nostalgia puisque ce dernier gère le midi.

De la magie sur CPC !

Après relecture de mes notes, c'est de MagiCPC dont on va parler ! MagiC se présente donc presque comme le système d'exploitation

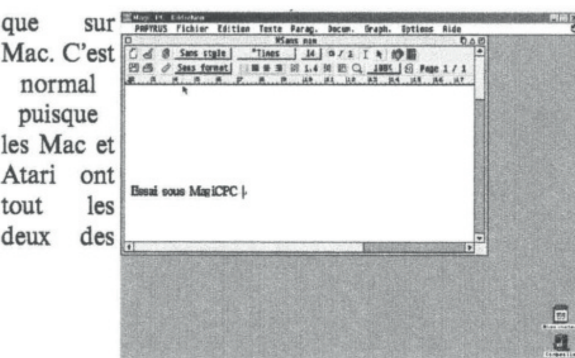


par RayXambeR

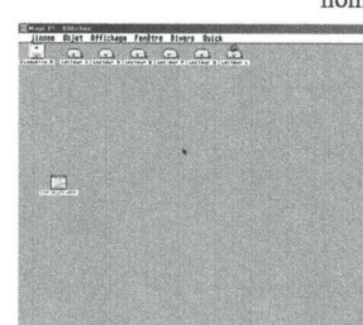
>> MagiC

>> testé sur : Mac 466MHz, PC 133MHz et Falcon

universel. Pensez donc, si tout le monde ne développait plus que des applications sur Atari, les Mac les PC et les Atari pourraient utiliser les mêmes logiciels de partout sans risquer la moindre incompatibilité que l'on rencontre quotidiennement entre les Mac et les PC sur un même logiciel (au hasard Word !). Le rêve. Sauf que ce serait bien d'y inclure les autres plateformes (Amiga et autres). Bref, MagiCPC à la différence de MagiCMac s'exécute dans un fénêtre et ne fonctionne que sous Windows (à partir du 95). Il s'avère bien plus lent que sur Mac. C'est normal puisque les Mac et Atari ont tout les deux des



processeurs Motorola et pas le PC. Cependant, on atteint une vitesse légèrement supérieure à un Falcon sur un Pentium 133 MHz avec 32 Mo (machine de test). Moins bluffant que ne l'est MagiCMac, MagiCPC est néanmoins apte à ranimer la flamme des (trop) nombreux ataristes ayant basculé sur PC et ravira ceux qui doivent utiliser un PC sur leur lieu de travail, leur permettant ainsi de ne pas se passer de leurs logiciels favoris.



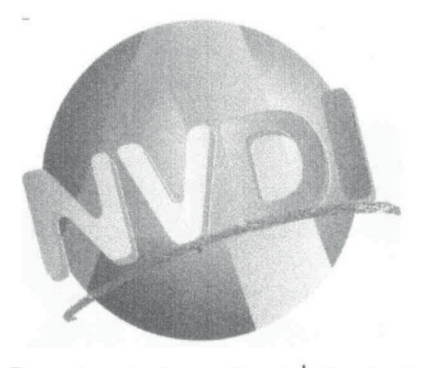
Un MagiC ça va, trois bonjour les dégâts (pour le porte-monnaie) Si vous possédez Atari, Mac et PC, sachez qu'il vous faudra acheter les trois versions de MagiC ! Si la note est douloureuse, cela se comprend néanmoins puisqu'à chaque fois MagiC a été réécrit. Il s'agit donc de trois logiciels différents et les programmeurs doivent bien vivre... MagiC est distribué en France par Europe Shareware.



par RayXambeR, imprimante gestionnaiRe !

>> NVDI 5

>> testé sur : Magicmac



> Editeur : *ASH*

> Type : *gestionnaire imprimantes+polices*

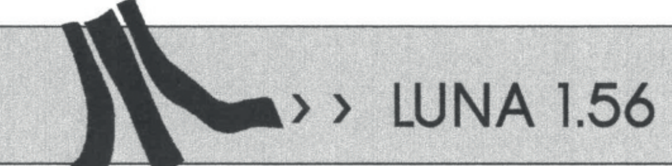
> Date :

> Màj possible ? *OUI*

> Machines : *Toutes*

Pour les ataristes, il est très certainement l'utilitaire le plus indispensable qu'il soit. Il gère les imprimantes GDOS, les polices de caractères vectorielles, il est aussi un puissante accélérateur graphique et propose aussi plein de petits réglages pour notamment conserver un maximum en rétro-compatiblité.

Installé de façon transparente à votre système, qu'il soit simple TOS ou puissant multitâche à la MagiC, vous n'aurez quasiment plus à vous souciez de lui. Alors qu'apporte cette nouvelle version, sortie depuis plusieurs mois déjà ? Tout d'abord un énorme reproche, même s'il n'est finalement que peu gênant, est qu'il n'a pas été traduit en français et reste donc intégralement en allemand. Mais cet inconvénient est rapidement contrebalancé par la possiblité de gérer de nombreuses imprimantes parmi les plus récentes du marché, par le fait de pouvoir utiliser ou non les polices de caractères du macintosh dans le cadre d'une utilisation sous MagiCMac. A ce propos, NVDI5 peut utiliser les pilotes d'imprimante prévus pour macintosh. Il suffit pour cela d'utiliser le pilote d'imprimante appelé "quickdraw ausgabe". Ce pilote ira chercher dans votre Mac quel est l'imprimante utilisée par défaut. Ainsi il n'y a plus aucun soucis d'être coincé à cause de l'absence du driver adéquat sur Atari. Sans rentrer dans les détails, il s'agit d'une mise à jour majeure pour les utilisateurs de MagiCMac et la garantie pour les ataristes à 100% de pouvoir continuer à acheter des imprimantes récentes. Une mise à jour est possible depuis n'importe quelle version. Se renseigner pour le prix.



LUNA 1.56

>> testé sur : Magicmac



> Editeur : *RGF Software*

> Type : *éditeur de textes*

> Date :

> Màj possible ?

> Machines : *Toutes*

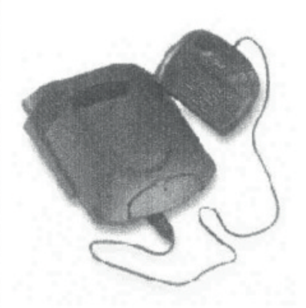
Luna est un éditeur de texte mais pas n'importe quel éditeur de texte. Si Europe Sharware en fait un de ses fleurons, ce n'est pas innocent. Très adapté à la saisie au kilomètre, ses possibilités n'en sont pas moins multiples et les options proposées quasi infinies. Luna vous permettra aussi bien de programmer en C que de gérer un site web ! Pour l'édition proprement dite, il est possible de sélectionner un bloc en colonne (option quasi inédite. Pourquoi ne pas l'intégrer à Papyrus par exemple ?), d'insérer des marques dans le texte, de permuter facilement des lettres, ... Il possède aussi un chercher remplacer efficace. Mais les gros atouts de Luna sont l'utilisation de scripts (et la possibilité d'en créer), la gestion de projet et les modules. Les scripts servent à exécuter des tâches sur le texte actuellement édité. Ils permettent par exemple de convertir le texte en ISO–Latin, de faire afficher du texte, d'automatiser des actions évitant des manipulations répétitives (à la manière de Word ou Calamus). Un projet est utilisé avec le Luna Text Compiler. Avec ceci la gestion d'un site internet ne pose aucun problème. Quant aux modules, ce sont des scripts ayant un effet uniquement sur des blocs. Un autre atout de Luna est la présence de Taglink, permettant la mise en place de relations entre mots et fichiers. Côté options, Luna s'accomode parfaitement de NVDI (logiciel de gestion de fontes et d'imprimantes pour compatibles TOS, vendu séparément). Ce dernier permet d'utiliser les pilotes macintosh (sélectionner Quickdraw comme pilote) et donc les imprimantes USB et même de créer une image bitmap ou vectorielle. Une aide en ligne au format STGuide (logiciel à installer au préalable) est disponible. Bref, il n'existe pas meilleur éditeur de textes sur Atari et peut–être même toutes machines confondues.

Ce logiciel signé RGF Software Development est un petit bijou. Bien entendu, si vous pensiez faire de la petite PAO avec, c'est raté. Mais là n'est pas la vocation de Luna.

http://www.rgf-software.de



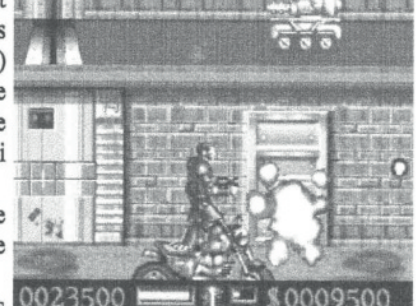
>> Consoles Atari (1)





Pour ceux qui découvrent l'univers Revival, grâce à AtTOS, voici un utile petit rappel sur des infos passées sous silence un peu partout. Les machines Atari ont la peau dure.

A commencer par la gamme informatique que vous connaissez bien et qui, par le biais de programmeurs passionnés et de (trop) rares sociétés à faire encore vivre le monde TOS, continue fièrement sa route. Mais, même les consoles Atari ont une existence prolongée. Les Jaguar et Lynx ont été lâchement abandonnées par Atari ? Qu'à cela ne tienne, de part le monde (mais principalement aux Etats-Unis où Atari conserve une cote d'amour importante au niveau du jeu vidéo uniquement !) des passionnés développent de nouveaux titres et/ou reprennent des projets abandonnés. A la différence d'un ordinateur qui a, par définition, une architecture ouverte, une console est alimentée par cartouche (c'est le cas des consoles Atari) et ne possède jamais d'origine de quoi programmer. Pour chaque console, le constructeur propose des kits de développements, la plupart du temps onéreux. Mais des petits malins ont réussi à créer leur propore kit à moindre frais. C'est le cas du kit Puma des frères Favard pour la Jaguar (et avant lui, les kits JagServer et BJL) mais cela existe aussi sur Lynx. Si sur cette dernière, développer sur émulateur ne pose pas de problèmes (à plus forte raison que la dite-cartouche a l'allure d'un typon électronique !), sur la 64 bits c'est une autre histoire. Tout d'abord, il est besoin d'encrypter les jeux au préalable (ce qui n'est plus un problème récemment



Hyper Force : un des jeux édités par Songbird Productions

http://songbird.atari.net



› › Consoles Atari (1)

avec le JagFree CD Bypass de chez Songbird Productions. Et aussi grâce à Battlesphere) puis de "trouver" des cartouches vierges (ou de les reproduire Frédéric Moreau de AMWA est bien placé pour savoir que cela revient très cher...). De plus, il n'existe pas encore d'émulateur Jaguar vraiment au point sur ordinateur actuellement. Ca n'empêche nullement de développer mais ça rend plus délicate la tâche à accomplir. Depuis la mort d'Atari, les Jaguar et Lynx n'ont pas accueilli beaucoup de nouveautés mais suffisamment pour



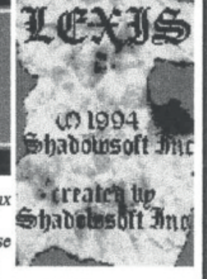
Skyhammer (Songbird Productions)

parler de résurrection. Surtout en ce qui concerne la Lynx car, développer un jeu sur cette dernière prendra toujours moins de temps que sur Jaguar (à moins que l'on se contente de variantes de Pong ce qui n'aurait que peu d'intérêt). Parmi les plus actifs, citons Songbird Productions qui a édité déjà quatre jeux Jaguar (Protector, Skyhammer, Hyper Force et Soccer Kid) et un cinquième est en préparation (Protector SE, incluant le JagFree CD). D'autres projets sont en cours comme Doom+. Songbird a aussi activement participé au retour de la Lynx avec Lexis, Ponx, Championship Rally et Remnant. Distant Lands devrait être le prochain titre sur Lynx. Telegames avait aussi mis la main à la pâte en rachetant des licences abandonnées telles Towers2, Iron Soldier 2, World Tour



Voici la cartouche de Frédéric Moreau "bidouillée" afin d'accueillir le prototype Phase Zero (merci à Frednatha pour le prêt de la cartouche !)





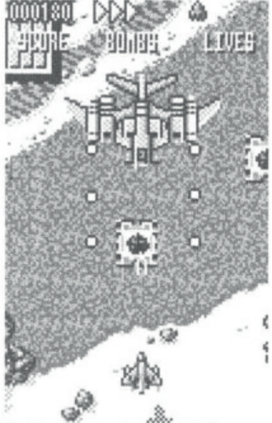
Ponx et Lexis : les deux premiers jeux édités par Songbird Productions. Ponx a l'énorme avantage de pouvoir se jouer à 2 sur la même console Lynx !



par RayXambeR

› › Consoles atari (1)





Raiden sur Lynx, édité par Telegames. Une particularité : il se joue en hauteur à la manière de Gauntlet et Klax notamment.

Racing sur Jaguar et Raiden, Fat Booby, Hyperdrome sur Lynx. La cas Battlesphere est plus épineux puisqu'une première série a vu le jour (pas réussi à en avoir. Et vous ?) et qu'il est prévu depuis de longs mois d'en



Zero 5 de Caspian Software.

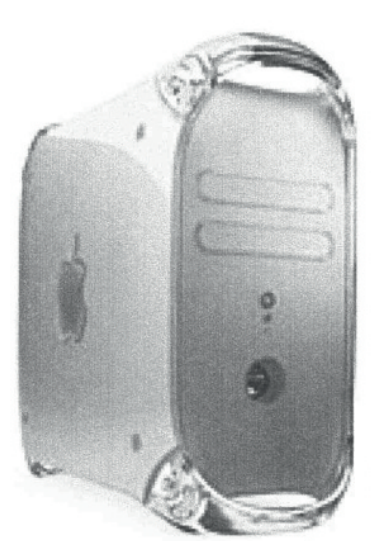
rééditer. Si sur Jaguar les nouveaux jeux arborent fièrement un packaging identique à ceux produits sous lère Atari, ce n'est pas le cas sur Lynx où les cartouches sont abritées dans un packaging type boitier CD. Un peu dommage surtout pour les collectionneurs. Le prix est malheureusement, du fait de la production en très petite série, très élevé. Environ 40 dollars sur Lynx et plus de 70 sur Jaguar ! Il ne faut néanmoins pas hésiter à se faire plaisir de temps en temps, en triant les bons titres du lot (car t ous ne sont pas excellents. Revival est là pour vous avertir ne l'oubliez pas...PUB !) car c'est participer activement à la survie de votre machine favorite. Un bémol : il faudra se résoudre à commander à l'étranger (Etats-Unis, Allemagne principalement) ce qui constitue une barrière pour beaucoup. Cela dit, des boites comme Songbird propose le paiement via PayPal et par carte bleue internationale. Pratique et réduisant les frais annexes (change, transfert, envoi, ...)

Dans le prochain numéro, nous vous conterons la nouvelle vie de la doyenne des consoles, la VCS2600, sans conteste la plus active des consoles "underground". Et ses cousines , les VCS5200 et 7800 ne restent pas à la traîne !

http://songbird.atari.net

>> Mac : renouveau de l'esprit Atari ?

par RayXambeR



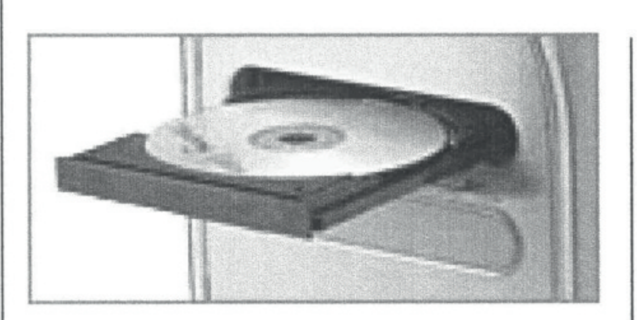
Mac = renouveau des ataristes ?

On peut légitimement se poser la question. Sans rentrer dans le débat généralement stérile qui consiste à opposer deux plateformes aussi intéressantes et respectables que les mac et atari, force est de constater que certains programmes Atari, dont le développement a été arrêté, ont vu naître un nouvelle version ... sur mac ! C'est le cas de Rainbow Painter qui n'est autre que le pendant de Rainbow2 sur Falcon. Sauf que ce n'est plus vraiment un produit multimedia mais un logiciel de dessin/retouche pur. On retrouve avec bonheur la possibilité de dessiner des aquarelles, de faire de la peinture à l'huile, de retranscrire le toucher du doigt, ... Bref on espère seulement que les programmeurs penseront à s'inspirer plus de la version Falcon qui proposait une partie son, une partie animation de sprites avec la possibilité de mixer le tout et de produire des slideshows. Cab, le meilleur browser sur Atari a lui aussi migré sur mac (mais son développement ne semble pas être arrêté sur Atari) pour devenir iCab et être encensé par la presse mac. Même s'il n'existe pas encore de version finalisée (de ce fait il est totalement gratuit pour le moment !), il demeure fiable et très rapide. Il constitue une très bonne alternative aux Netscape et autres Internet Explorer. Et si sur Atari certains le trouvent lent à comparer à Wensuite, sur Mac on loue sa rapidité ! Même s'il n'est pas de bonne augure de voir s'expatrier nos logiciels vers d'autres cieux, c'est, si besoin en était, la preuve de la qualité des programmes TOS. C'est la preuve aussi qu'une solution



>> Mac : renouveau de l'esprit Atari ?

par RayXambeR



comme MagiCMac n'est pas dénuée d'intérêt, qu'essayer de la promouvoir peut attirer de nouvelles personnes vers le monde Atari. OK, ils n'achèteront pas de machines compatibles TOS mais pourquoi placer le mac dans cette catégorie ? Car les logiciels audio, la plupart spécifiques Falcon, n'ont jamais fonctionné sur Milan, Hadès et Cie. Alors un Hadès ou un Milan pour faire tourner Calamus et Papyrus n'a, au final, que peu d'intérêt puisque le mac fait ça très bien, qui plus est sans poser le cruel problème de l'existence de drivers adéquats. Evidemment, lespossesseurs de mac n'aiment pas beaucoup le changement. Quitter leur XPress, leur Word et leur Photoshop (tous originaux, ah, ah) ne leur viendra jamais à l'idée (johnny). Et le prix n'est pas un problème dans le sens plutôt que de se dire : "et pourquoi ne pas essayer ce Calamus à 4200F au lieu de XPress à plus de 10000F", la plupart se méfieront et penseront "si Calamus est moins cher c'est que ça doit être moins bien !". Remarquez c'est assez humain et beaucoup de personnes pensent comme cela. Donc, cela prendra du temps mais c'est l'un des seuls moyens d'empêcher la lente mais inexorable érosion du monde TOS. L'espoir d'une relance conséquente du TOS s'est envolé avec le projet Milan 2. Il faut donc trouver des solutions alternatives. Car, finalement, ce qui nous plaît sur Atari ce sont les logiciels. Et peu importe la machine qui les abrite (hormis les intégristes qui ne jurent que par une machine arborant le logo au mont Fuji...). La solution PC ne semble que peu viable, ne serait-ce que par la différence énorme entre



Mac : renouveau de l'esprit Atari ?

par RayXambeR

les processeurs Intel et Motorola. Le mac est donc tout destiné à devenir le nouvel eldorado pour (certains) ataristes. En fait, il faut une nouvelle machine Atari mais pas chère, autour de 5000/6000F seulement, ne venant en aucun cas concurrencer le prix des mac plus élevés. Par contre, 68060, coldfire, G3/G4, ... difficile de se prononcer. Un 68060 risque simplement de faire apparaître vieillot notre monde. Bien que nous sachions pertinnement qu'un atariste n'a que faire de la puissance théorique de sa machine et qu'il privilégie l'amour du travail bien, c'est-à-dire de programmes optimisés. Il faut donc jouer sur deux plate-formes : mac et atari sans négliger la solution des cartes accélératrices, notamment pour Falcon qui reste la machine la plus aboutie de la Corp. Je ne compte plus le nombre d'amigaistes qui aimerait voir exister une solution telle MagiCMac pour Amiga. Nous possédons de nouvelles machines et eux possèdent un grand nombre de cartes accélératrices mais tellement de projets de nouvelles machines avortées. Il est donc grand temps de se diversifier, sur mac, sur de nouvelles machines compatibles mais peu onéreuses (venant ainsi concurrencer le PC) et par le biais d'accélération hard. L'Atari doit être l'environnement du passé, du présent, du futur c'est-à-dira attirer les "revival-maniaques" fanas des "vieux" jeux ST, satisfaire ses utilisateurs actuels (beaucoup sont sur Falcon) et... les conserver. Et si des solutions comme MagiCMac en attirent de nouveaux, la bonheur sera total.
Ce n'est qu'une réflexion. N'hésiter pas à donner votre avis (par mails si possible) en toute sincérité concernant les évolutions possibles de notre environnement.

Si voous souhaitez vous aussi donner vos impressions sur le macintosh, même dans lecas d'une utilisation non "atariste", n'hésitez pas à nous en faire part.

>> INFORMATIONS



TARIFS

70F *les 4 numéros*
20F *pour essayer un numéro*
(Les frais de port sont compris)
Périodicité de publication : trimestrielle tendance aléatoire !

CONTACTS

Pour nous contacter personnellement ou pour nous envoyer une petite annonce, un seul email : rayxamber@acbm.com
Pour les P.A., prenez bien soin, de mettre (P.A.) avant l'objet de votre message. Merci.

La rédaction donne les produits suivants (il y a juste à prendre en charge les frais de port) :

- notices française et anglaise de l'imprimante laser SLM804
- bouquins sur le GFA Basic ("programmation en GFA Basic 3.0 et GFA Basic 3.0) édités par Micro-Application.
- Classeur complet de Multipage ST (Rédacteur + Timeworks Publisher).

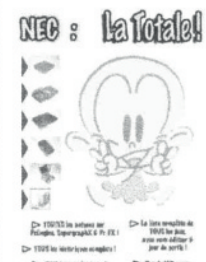
Avis aux intéressés !



AtTOS c'est aussi depuis près de quatre ans, le fanzine REVIVAL, 100% jeu video alternatif. Les consoles y ont la part belle mais ce n'est pas tout ! Les nouveautés pleuvent aussi sur la plupart des autres machines (de la Vectrex à la Nec en passant par la NeoGeo, etc.). C'est aussi l'occasion d'enrichir votre culture grâce à des historiques, des dossiers, etc.
Prix : 25F le n° de 48 pages ou 90F les 4.

Hors série :





NEC : La Totale !

TOUT sur les consoles Nec (PcEngine, SupergraphX et Pc-FX)
100F port compris !



Toutes les astuces Jaguar recensées dans ce recueil
25F port compris

A venir, un nouveau Hors série 100% Vectrex ! Ne le manquez pas !





>> Revival et nouvelle publication

par RayXambeR



Vous en voulez plus ? Vous êtes curieux de connaître l'actualité des consoles Atari, de la VCS2600 à la Jaguar en passant par la lynx ? Une seule solution : fanzine REVIVAL. Présent depuis plus de trois ans et demi, il est le seul fanzine à vous narrer l'actualité toujours florissante des consoles made in Atari... et des autres aussi. La NeoGeo, la Vectrex, la Colecovision, la PcEngine, la CD32, etc... toutes ont leur mot à dire ! Dans le numéro 14 à sortir sous peu (les 13 autres restants disponibles sur simple demande) vous trouverez le tests de Phase Zero sur Jaguar, un dossier exclusif sur l'Atari Cosmos, les tests de deux nouveaux jeux 2600 (pesco et merlin's walls), des news alléchantes sur 2600, Lynx et Jaguar. Et plein d'autres choses encore : la suite du dossier Nec "not for sale", la soluce de Return to zork sur PcFX, plein de bonnes adresses pour acheter vos jeux, etc. 48 pages, couverture et quatrième de couverture en couleur. Prix : 4 euros ou 13,5euros par abonnement pour 4 numéros (profitez-en il est encore à 25F l'un et 90F les quatre, avant le passage à l'euro qui entraînera une légère augmentation qui aurait dû avoir lieu avec l'arrivée de la couleur depuis plusieurs numéros.)

Par ailleurs, signalons la sortie d'un magazine 100% micro alternative, édité par ACBM, garantie d'indépendance vis à vis des annonceurs. Il devrait être sorti au moment où vous lirez ces lignes. Présence de la couleur, tests et news concis dans le plus pur style ACBM. La périodicité de parution serait a-priori bimestrielle. Guettez donc tous les jours vos kiosques à journaux sans relâche!

ALCHIMIE

Venez en force à l'Alchimie, la réunion annuelle de l'association TripleA très portée sur l'Amiga et qui réalise le fanzine Boing Attack. On y attend aussi de nombreuses autres plate-formes alternatives (Atari en autres) et aussi des fanas de consoles. RayXambeR y sera et traînera sur son dos meurtris des kilos de fanzines, de consoles et bien sûr le mac avec MagiCMac. Ce sera les 29 et 30 septembre, à Granges-lès-Beaumont dans la Drôme à partir de 9h00.

Il y aura des concours, de la bouffe à gogo (tout est compris dans le prix !). Faites au plus vite pour envoyer votre paiement si vous venez évidemment ! Ca permet de ne pas piocher dans les fonds secrets (remarquez maintenant qu'on sait que c'est "légal"...! Prix de l'entrée : 110F les deux jours (ou 60F pour une journée) pour les adhérents. Un peu plus pour les autres

Plus d'infos : amigalex@free.fr

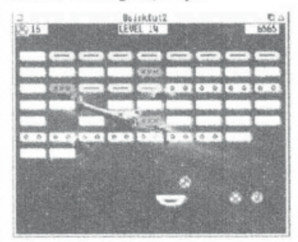
par RayXambeR

> > Boinkout + Orb

BoinkOut

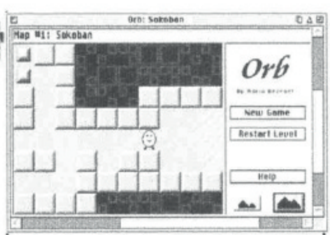
BOINKOUT

Boinkout vous fera passer un petit moment agréable en sa compagnie. Grâce à lui, retrouvez les joies enfouies du casse–briques. L'avantage de cette n–ième version est de fonctionner sous GEM et donc de s'accomoder de la machine qui l'accueille (il fonctionne très bien sous Magic par exemple). Qui plus est, il est entièrement paramétrable. On peut donc, à loisir, modifier le décor de fond en chargeant une image de son choix (au format img), charger différents modes de jeu, ...).



ORB

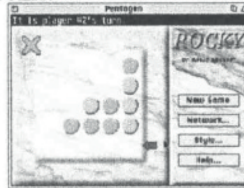
Orb est un clone du



célèbre jeu de pousse–caisses (ou Sokoban), fonctionnant sous GEM. Le principe : pousser des caisses sur les emplacements prévus à cet effet. Mais, il est impossible de les tirer. Simple, non ? Bien que très dépouillé, notamment graphiquement, il se révèle sympathique à parcourir. Il comporte une tonne de niveaux, tous plus tortueux pour les méninges les uns que les autres. Heureusement, un code vous est octrôyé à la fin de chaque niveau. Rien à dire, la réalisation est très sobre mais elle ne compte pas dans ce type de jeu.

PENTAGON

Pentagon appartient à la catégorie des jeux de réflexion. Fonctionnant sous GEM, il vous fera passer un agréable moment. Il est réalisé par Mario Becroft et propose à deux joueurs de s'affronter sur une grille de 5 par 5. Chaque joueur, tour à tour, peut déposer une pièce ronde de n'importe quel côté de la grille. L'arrivée d'une autre pièce au même endroit provoquera le glissement de la pièce déjà en place. Le vainqueur sera celui qui arrivera à créer un ligne, verticale ou horizontale, de cinq pièces, le match nul étant possible. Pentagon est donc un proche parent de puissance 4 et se révèle tout aussi prenant. Dernière note, deux machines peuvent être connectées par protocole TCP. En théorie car cela n'a pas été vérifié par nos soins.

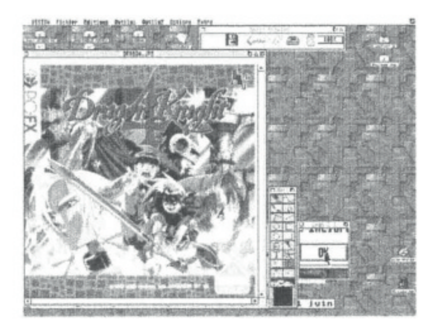




par RayXambeR, visionneuR !

>> Vision 4.0d

>> testé sur : Magicmac



> Editeur :	*Jean Lusetti*
> Type :	*dessin, catalogue, conversions, ...*
> Date :	
> Màj possible ?	*OUI*
> Machines :	*Toutes*



Vision 4.0d est un logiciel souvent passé au second plan, notamment par rapport à Image Copy. Mais force est de constater que ses possibilités sont tout autre et surtout qu'il bénéficie de mises à jour régulières, ce qui ne semble plus être le cas de Image Copy. Vision est un logiciel multi-fonctions. Il cumule les possibilités de catalogues d'images très poussé (les options sont très nombreuses et simplifient vraiment la vie), de visualiseur puissant avec sa loupe temps réel, de captures d'écran (on reprochera simplement qu'il faut absolument que Vision soit l'application active pour cela. Ce qui réduit son champ d'application (dans le menu d'un autre logiciel par exemple), etc. Il effectue aussi sans rechigner des conversions multiples de photos dans un format précis (tif, jpeg, gif, bmp, x-img) avec la possibilité d'écraser le fichier source (utile si votre disque dur est saturé !), vous permettra d'utiliser des outils de dessin rudimentaires mais suffisants dans bien des cas (lignes, aérosol, pinceau, doigt, texte, tableau, ...). Il s'accomodera tout aussi facilement des tâches suivantes : conversions en série (en allant chercher les fichiers dans 4 dossiers différents et dans des sous-dossiers), découpage d'image à la sauvegarde (nombre de lignes et de colonnes : idéal dans le cas d'images à placer sur disquette par exemple), ... Par contre, son sélecteur de fichiers ne semble pas gérer les noms longs, autres que 8+3 caractères. Dommage quand on utilise MagiC par exemple.

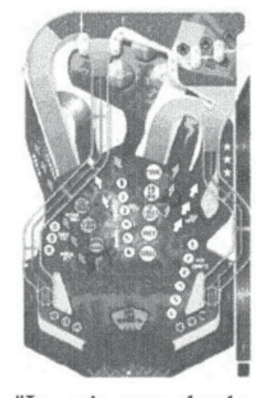
http://vision.atari.org



par RayXambeR, rond comme une boule de flippeR !

>> PINBALL DREAMS

testé sur Falcon 14Mo



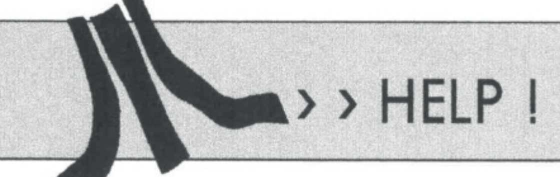


> Editeur :	*Fatal Designs*
> Type :	*Jeu de Flipper*
> Date :	*1995*
> Màj possible ?	
> Machines :	*Falcon uniquement*

"Je suis une boule de flipper"
Pinball Dreams est un ancien jeu commercial, édité il y a maintenant plus de cinq ans. Il vient récemment de passer freeware : l'occasion pour nous de reparler de ce superbe jeu de flipper, en provenance directe de l'Amiga (une version PC existe aussi). Sachez tout d'abord qu'une fois téléchargé, il faut placer les fichiers sur une disquette et lancer install.prg. Sinon, impossible de l'installer. Une fois cette manipulation effectuée, vous êtes accueilli par une musique soundtrack (Fort heureusement le fond sonore n'a rien à voir avec le célèbre "tube" de Corinne Charby).et un menu proposant un choix entre quatre tables de flipper. La réalisation est plus qu'honorable : les flippers répondent parfaitement, les rebonds de la bille sont réalistes, et certaines tables proposent un bon challenge à relever. Graphiquement c'est simple, clair et précis et l'animation est sans faille (notamment le scrolling vertical). Un seul reproche : les musiques ont tendance à repartir de zéro dès qu'un événement sonore intervient pendant le jeu. Et ne dites pas que le Falcon ne sait pas gérer plusieurs voies, ce serait lui faire injure. Hormis ce petit défaut, Pinball Dreams saura vou passionner. Le jeu fonctionne indifféremment en RGB comme en VGA. La finesse du point étant cependant plus agréable en RGB. Un des rares jeux édités sur le Falcon à côté duquel personne ne doit passer. Une initiative très désintéressée de la part de Fatal-Design. Pourquoi ne pas faire de même avec la plupart des jeux commerciaux du ST ?

http://www.fatal-design.com/pinball/

par RayXambeR



HELP !

Cette rubrique est destinée à exposer vos problèmes rencontrés et qui n'ont pas forcément été résolu sur le groupe de discussion fr.comp.sys.atari. Pour le premier numéro, c'est la rédaction de Revival qui ouvre les débats. On attend vos questions pour le prochain !

* CD Recorder 2.34 Possédant cette version, sur disquette, et un graveur Yamaha CDRW 4260t dans une tour scsi2 externe connectée à mon Falcon, je n'ai jamais réussi à graver le moindre fichier audio ! J'ai fait l'essai sur le Falcon d'un collègue équipé d'un graveur scsi1 Philips non réinscriptible, ça fonctionne ! Et cela ne peut pas venir du fait que certains CD sont protégés puisque c'est pour graver mes fichiers cubase, J'ai beau avoir du AIFF, 16 bits, stereo, ça ne veut pas fonctionner ! Pourtant, le gravage de données non audio marchent au poil. J'ai pu faire fréquemment des backups de mes disques durs surchargés (la faute au fanzine !) sans soucis. Alors quelqu'un a-t-il une idée à ce problème ? J'aurais bien aimé faire la mise à jour vers la version 3 de CDRecorder afin de voir si cela résolvait le problème mais Soundpool ne semble pas procéder à celle-ci, comme ce fut le cas de la version 1 à la version 2. Et même s'il existe d'autres logiciels de gravage sur Atari, il apparaît embêtant de devoir foutre à la poubelle un logiciel de plus de 1000F...

* Module GDPS Ayant un scanner Umax 1220S, le driver ScanX Pro et Calamus accompagné de son module GDPS, nous ne sommes jamais arrivés à scanner une photo directement sous Calamus. Calamus possède un module GDPS qui, théoriquement, permet l'acquisition depuis un scanner directement dans un cadre bitmap. Que faut-il faire ? Cela n'est pas faute d'avoir placé dans le dossier Auto le fichier gdpsinit.prg.

* Sous Magicmac, est-il possible de pouvoir accéder au bureau de MacOS afin de ne pas devoir toujours placer des fichiers dans des partitions du disque dur.

Comme pour les requêtes,merci de nous faire parvenir vos problèmes non résolus par mail (denis.cyril@free.fr) ou voie postale. Merci.

>> REQUETES

Cette rubrique a pour but de faire apparaître les voeux des utilisateurs.

En effet, sur Atari comme sur les autres plate-formes, on recense parfois plusieurs logiciels d'un même type (même si cela tend à diminuer avec la réduction en taille du marché Atari) alors que dans certains domaines, il n'y en a pas ou plus. De même, certains logiciels sont excellents mais on peut déplorer l'absence de telle ou telle fonction. Là encore, pour le premier numéro, c'est la rédaction de Revival qui s'y colle. On attend vos suggestions. Ce fichier sera de toutes façons publié sur le fr.comp.sys.atari afin de le mettre à disposition du plus grand nombre.

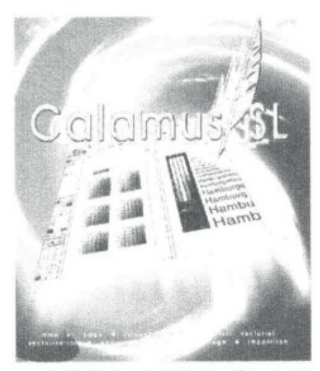
Partons du principe que les utilisateurs demandant cela ne sont pas forcément des programmeurs avertis (loin de là en ce qui nous concerne) et que donc il se peut qu'il y ait soit déjà une réponse aux problèmes, soit que c'est pour ainsi dire irréalisable.

* Gemgraph est superbe mais on peut déplorer pour le moment l'absence de graphiques 3D et aussi l'absence de passerelle avec des logiciels tels que Papyrus et Calamus. Il serait bon, à l'instar de la suite Office, de pouvoir actualiser un graphique sous Papyrus en changeant certaines valeurs dans les tableaux sous Gemgraph. Peut-être avec le protocole Olga ? De même, il pourrait être appréciable qu'en créant un tableau sous Papyrus, celui-ci soit pris en compte pour créer un graphique sous Gemgraph.
Pour Calamus, cela passera peut-être par la création d'un module externe.

* Papyrus est l'un des meilleurs traitement de texte au monde mais il lui manque aussi des fonctions indispensables. Comme un éditeur d'équation scientifiques. Pour le moment, il faut se résoudre soit à bidouiller, soit à importer les formules depuis un logiciel tel que Formula sous forme d'image bitmap. Ceci est fastidieux et peu précis. Jusqu'à une certaine époque Le Rédacteur IV proposait un intégré avec l'éditeur d'équation Sigma mais depuis plus rien. Un logiciel comme Papyrus se doit d'avoir un éditeur d'équations digne de ce nom (si possible gérant au mieux la proportionnalité de certains symboles comme les vecteurs, les intégrales, ...).

par RayXambeR

>> REQUETES



* Calamus est un des tous meilleurs logiciels de P.A.O. mais la création aisée de tableaux lui fait cruellement défaut. Même chose, une sorte de mini-éditeur de dessin technique pourrait être un atout. Couplé avec le module Liberty, on pourrait se créer facilement des bibliothèques de dessins (vis, roulement, etc.). Dans le même ordre d'idées, il lui manque aussi la possibilité d'importer facilement des fichiers au format dxf par exemple. Aussi :

– non existence d'un caractère spécial reprenant le nom du fichier en cours. – Impossibilité (hormis par l'achat d'un module externe) d'empêcher la conversion automatique des images au format cmyk. Ainsi une photo jpeg 300 dpi d'environ 300 ko se retrouve à plus de 4Mo sous Calamus ! Ce qui fait que l'on peut très rapidement être saturé. Pour les petites configurations c'est assez dommageable. Ceci est possible par le biais d'un module très onéreux (Calypso ?).

* Si, dans le temps, un logiciel comme Overlay2 pouvait rendre de bons services, il n'est plus développé depuis longtemps et il n'existe plus sur Atari de logiciel permettant de faire des slideshow, des CD multimedia, des exposés. Les PC et Mac ont Powerpoint et l'Atari est dépourvu de logiciels de ce type. Feu Parx avait semble-t-il prévu un logiciel baptisé Voila. Ouimais voilà (humour !) Alors que deux logiciels de montage vidéo sont développés (Mountain et Funmedia), il n'y a plus aucun logiciel de PréAO ! A croire que personne n'aurait l'utilité d'un tel logiciel !

* Il manque aussi des logiciels de captures d'écran. Il existe XGrabber sur Falcon mais il a un format propriétaire et oblige à utiliser Gemview pour convertir ces fichiers. De plus, il ne fonctionne pas sur l'ensemble des ordinateurs. Vision remplit cette fonction mais oblige à ce que Vision soit l'application active. Cela réduit donc fortement le champ d'application. Alors c'est le genre de petit logiciel qui pourrait rendre de fiers services. Mais peut-être existe-t-il déjà...

Si vous avez des requêtes à formuler : voie postale ou par mail, SVP ! (denis.cyril@free.fr)



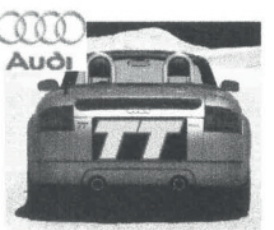
›› Automobile, informatique et jeu video

par RayXambeR

Les constructeurs automobiles se mettent au jeu vidéo et à l'informatique ! Après la Seat couplée à Lara Croft, de quoi en tombé raide, voici l'Audi TT qui incorpore un ordinateur Atari TT en son sein.



L'atari TT



Rien n'est précisé dans le rôle joué par ce dernier mais une chose est sûre il n'y a pas encore de kit mains libres de disponible... De son côté la Volkswagen LT est un



La PcEngine LT

utilitaire qui vous permettra de transporter des centaines de mètres cube de PcEngine LT. Pour peu que vous en ayez les moyens...

Un regret cependant la VW LT n'a pas le pare-brise rabattable et sera fournie sans boite ni blister. Collectionneurs s'abstenir !





Cette inspiration débordante entre notre passion et l'automobile ne date pas d'aujourd'hui. Citroën a, en son temps, sorti la ZX. Heureusement qu'il s'en est vendu plus que 81 !

Par contre, l'inspiration dans le sens automobile vers informatique et jeu vidéo n'a pas toujours été courronnée de succès. En témoigne l'expérience amère de Apple avec son Apple 2 GS et d'Atari avec leur console XE GS, tous deux s'étaient pourtant inspirés de la célèbre Citroën GS. Dernière minute, un constructeur automobile anglais prévoit l'élaboration d'un cabriolet répondant au nom de Sam coupé...



>> Site web & En Bref : le retour !

par RayXambeR

Demande d'articles

Voir AtTOS n°1 (on les remettra dans le n°3)

Le Site Revival remis à neuf !

La grosse nouveauté est la présence sur la toile d'un nouveau site pour Revival.
Beaucoup plus dépouillé que le précédent (donc moins travaillé que celui de Cyber Piapia !), il se concentrera sur la présentation de nos diverses publications, à savoir Revival, AtTOS, les hors-série. Il présentera le numéro en cours et le prochain à venir avec la possiblité d'admirer en avant-première la couverture couleur.
Il comporte aussi une section RayXambeR qui proposera des jeux en échange et la liste des jeux que l'on recherche. N'hésitez pas à aller y faire un tour !
Le site est loin d'être finalisé car il faudra envisager des liens, la possibilité de passer des petites annonces (quoique avec les Puces Infos c'est encore mieux), etc.
Mais même en l'état ça fait vraiment du bien de pouvoir proposer un site actualisé. Car il y a peut-être des personnes qui croient que Revival en est encore au numéro 3 ou qu'il n'y a plus aucune publication pour Atari et compatibles...
Nous remercions vivement Paul Caillet pour nous avoir proposé de nous concocter un petit site et louns sa rapidité à l'exécuter.
Là encore, n'hésitez pas à nous faire part de critiques constructives afin de l'enrichir. Mais ne comptez pas sur nous pour y ajouter tous les derniers gri-gris à la mode type flash ou autres, nous tenons à ce que TOUTES les machines puissent y avoir accès même les petites configurations, qu'elles soient Atari, Amiga, PC ou Mac car les possesseurs de ces machines n'ont pas toujours une bête de course.
Une version anglaise sera aussi prévu, mais rien ne presse puisque AtTOS et Revival ne seront jamais traduits dans la langue de Shakespeare ;)

Ils en ont AC !

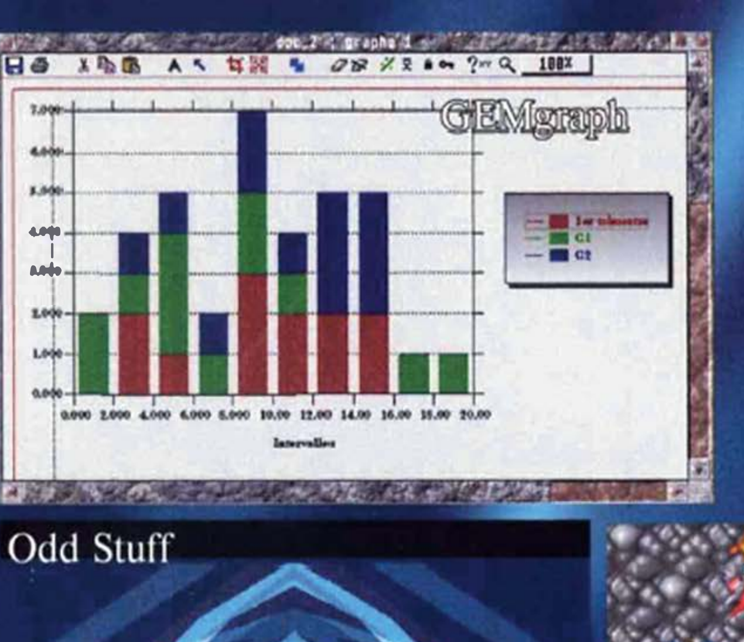
Autre bonne nouvelle c'est la sortie de ACC, le fanzine de l'association Prométhée. Le numéro 5 est enfin là. Et félicitons ceux qui tiennent à solder leurs comptes. Un numéro 6 verra aussi le jour et constituera le dernier numéro. Après Loïc et les quelques personnes n'ayant pas quitté le navire tireront leur révérence, échaudés par des désagréments à répétition.

NIOUZES :

Calamus SL 2002 devrait pointer le bout de son nez d'ici fin novembre. La version bêta est déjà en test chez Cybèle Maia. A-priori pas de renouvellement de l'interface mais comme toujours des améliorationset modules additionnels supplémentaires.

Projet Ax86 : l'avenir du monde TOS ?

Il s'agit d'une sorte de Falcon 040 virtuel, les auteurs ayant choisi de partir de la machine la plus puissante à savoir un Falcon 030 équipé d'une Afterburner 040. Ce projet fonctionnera indiféremment de la machine l'accueillant, qu'elle soit compatible IBM, Apple ou même un serveur Unix ou un ordinateur portable ! Le projet est loin d'être terminé mais mérite d'être encouragé car ainsi on disposerait d'un Atari équipé de toutes les dernières technologies. Quelques développeurs se sont penchés sur le sujet comme Milan Jurik, Standa Opichal, Ctirad Fertr et Petr Stehlik. Pour plus d'infos : aranym@sophics.cz











Four-F

FOUR F

LEVEL

SCORE

2161

CONTROL

Présente...

Upsis

